MANUEL D'UTILISATION

Biblio'bébé



Imprimé en Chine
91-002374-002-000 法

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à inciter Bébé à découvrir le monde qui l'entoure.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech**® sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte de son corps, sa relation au monde, le plaisir d'apprendre en jouant.*

*Chez **VTech**®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

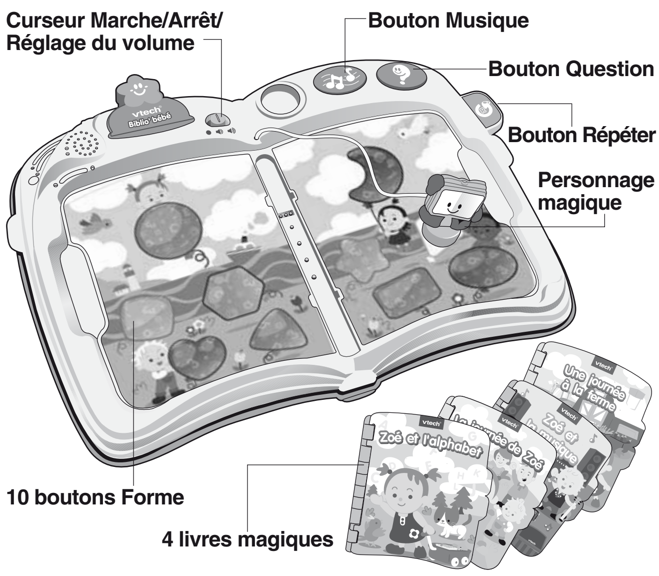
L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le **Biblio'bébé** de **VTech®**. Félicitations !

Le **Biblio'bébé** est une base interactive avec 4 livres parlants et un personnage magique. Chaque livre fait découvrir à Bébé un thème différent (l'alphabet, la journée, la musique et la ferme) en musique et en chansons ! Grâce au personnage magique, Bébé déclenche des sons rigolos, découvre les lettres, les chiffres, les formes, le nom des animaux et leur cri, les instruments de musique, les fruits et les légumes…



CONTENU DE LA BOÎTE

- Le **Biblio'bébé** de **VTech®**
- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie de 1 an

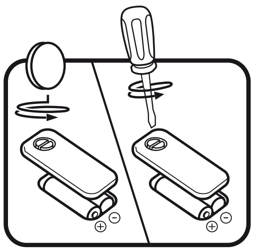
Avertissement : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Note : il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos du **Biblio'bébé** à l'aide d'un tournevis ou d'une pièce de monnaie.
3. Insérer 2 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



1.2. MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser exclusivement des piles alcalines neuves.

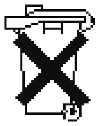
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jeu.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jeu pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Notes : - En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jouet plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.

- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants

aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).

- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou en déchetterie (dans votre commune).



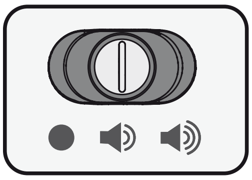
- Le symbole de la poubelle barrée indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.

2. POUR COMMENCER À JOUER…

2.1. MARCHE/ARRÊT

Pour mettre en marche le **Biblio'bébé,** déplacer le curseur **Marche/Arrêt/Réglage du volume** sur la position **Volume faible** 🔉 ou **Volume fort** 🔊.

Pour éteindre le **Biblio'bébé**, placer le curseur **Marche/Arrêt/Réglage du volume** sur la position **Arrêt** ●.



2.2. COMPARTIMENT DE RANGEMENT

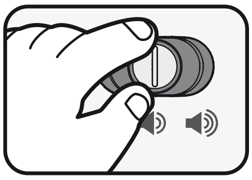
Un compartiment permettant de ranger les 4 livres est situé au dos du produit.

2.3. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n’est pas activé pendant quelques secondes, le **Biblio’bébé** invite Bébé à jouer. Si Bébé ne manipule toujours aucun bouton, le **Biblio’bébé** s’éteint automatiquement. Pour le réactiver, il suffit d’appuyer sur n’importe quel bouton.

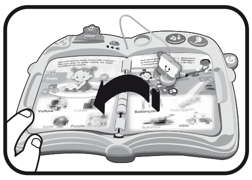
3. ACTIVITÉS

1. Placer le curseur **Marche/Arrêt/ Réglage du volume** sur **Volume faible** ou **Volume fort** pour allumer le **Biblio’bébé**. Une chanson et une phrase accueillent Bébé. La lumière clignote en rythme.

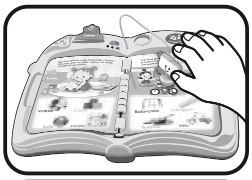


2. Positionner l’un des 4 livres en alignant correctement la tranche du livre avec l’espace prévu à cet effet sur la base interactive. Une mélodie et une phrase invitent Bébé à ouvrir le livre. La lumière clignote en rythme.

3. Tourner les pages du livre magique pour entendre un son amusant puis l’histoire, contée automatiquement. La lumière clignote en rythme.



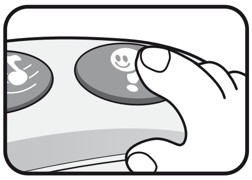
4. Utiliser le **personnage magique** pour toucher le capteur situé en haut de la page afin d'entendre l'histoire ou une chanson. La lumière clignote en rythme.



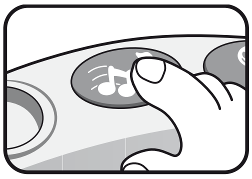
5. Utiliser le **personnage magique** pour toucher l'une des images en bas de la page afin d'entendre un mot, un son ou une mélodie. La lumière clignote en rythme.



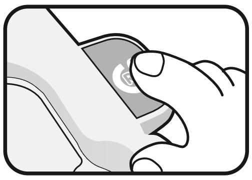
6. Appuyer sur le bouton **Question** pour entendre une question sur l'histoire. Utiliser le **personnage magique** pour répondre à la question en touchant l'image correspondante située en bas de la page. La lumière clignote en rythme.



7. Appuyer sur le bouton **Musique** lorsqu'un livre est inséré et ouvert pour entendre une mélodie. Pendant cette mélodie, Bébé peut toucher une image située en bas de la page pour entendre le son amusant qui lui est associé. Toutes les images n'ont pas de son associé. Lorsque le livre **« Zoé et la musique »** est inséré et ouvert, les touches **« Plus vite »** ou **« Moins vite »** accéléreront ou ralentiront la mélodie. Les touches **« Plus fort »** ou **« Moins fort »** augmenteront ou diminueront le volume sonore de la mélodie. La lumière clignote en rythme.



8. Appuyer sur le bouton **Répéter** pour entendre la dernière phrase ou mélodie. La lumière clignote en rythme.



9. Appuyer sur la face avant ou la face arrière de la couverture pour entendre un son amusant ou une mélodie. La lumière clignote en rythme.

10. Quand Bébé a fini de jouer, soulever la partie inférieure du livre magique pour le retirer. Un son, une chanson ou une phrase se déclenche. La lumière clignote en rythme.

11. Si aucun livre n'est inséré, appuyer sur les boutons **Forme** pour entendre le nom de chacune des formes et une petite mélodie. La lumière clignote en rythme.

12. Si le **Biblio'bébé** n'est pas activé durant environ 20 secondes, il émet un son amusant et pose une question. Si 20 nouvelles secondes s'écoulent sans qu'aucune activité ne soit détectée, une chanson est jouée. Si 20 secondes s'écoulent à nouveau, le **Biblio'bébé** s'éteint tout seul.

4. LISTE DES MÉLODIES

Zoé et l'alphabet

1. Coccinelle
2. Dans la fôret lointaine
3. L'alouette sur la branche
4. Rock a bye baby
5. Il pleut bergère
6. La fermière

La journée de Zoé

1. Gentil coquelicot
2. Vent frais
3. Roulez, roulez chemin de fer
4. Passe, passe
5. Il était un petit navire
6. La berceuse de Brahms

Zoé et la musique

1. Twinkle, Twinkle Little Star
2. Hymne à la joie
3. Old Mac Donald
4. Home on the range
5. Yankee Doodle
6. The entertainer

Une journée à la ferme

1. Happy Farmer
2. Petit escargot
3. Il était une bergère
4. Brousse, brousse
5. Le fermier dans son pré
6. Ronde des légumes

5. PAROLES DES CHANSONS

Chanson n°1

Il est l'heure d'apprendre
De jouer, de comprendre
Viens t'asseoir et ouvre ton livre
Tu vas découvrir
T'amuser et rire
Petit à petit, tu grandis

Chanson n°2

Le soleil brille et Zoé s'éveille
Elle met sa robe, elle veut être très belle
Elle prend son p'tit déjeuner puis va jouer
Au parc, il fait beau, elle peut faire du vélo
Et quand vient la nuit, après l'heure du bain
Zoé s'assoupit et dort jusqu'à demain

Chanson n°3

Écoute les enfants jouer
Quelle belle mélodie
Ils jouent ensemble et en rythme
De douces notes de musique
Écoute les enfants jouer
Quelle belle mélodie !

Chanson n°4

Les enfants jouent de la musique
I A I A O
Ils jouent et dansent toute la journée
I A I A O
Avec « coin-coin » ici
Et un « ouaf » là
Ici « coin », et là « ouaf », et encore un « coin »
Les enfants jouent de la musique, toute la journée

Chanson n°5

Une guitare et une batterie
Des cymbales et une basse
Les enfants s'amusent et rient
Ils jouent du rock 'n roll

6. ENTRETIEN

- Pour nettoyer le **Biblio'bébé**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée du **Biblio'bébé** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer le **Biblio'bébé** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

7. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
2-6, rue du Château-d'Eau – BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 €/min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.

PRODUIT DEL
DE CLASSE 1